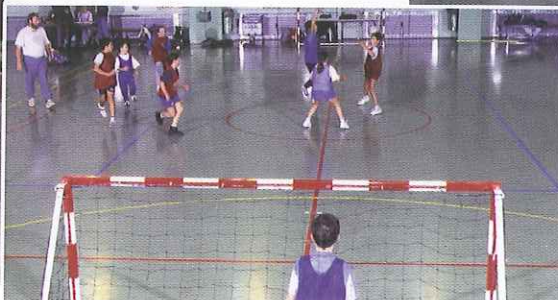


Handball à l'école : des repères de progrès

Par P. Ranc



Photos : M. Beaudénon



Lorsque les situations aménagées conservent les règles minimales du handball, elles constituent des supports pertinents et adaptés pour faire progresser tous les élèves.

Attitudes individuelles : quelques repères de progrès en handball

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
La passe est...	imprécise et mal orientée	vers l'avant mais mal dosée	adaptée dans l'espace proche (3-4 m)	dosée et précise dans un espace élargi (7-8m)	efficace dans tout l'espace de jeu
La réception du ballon est...	non maîtrisée	contrôlée lorsque le joueur est à l'arrêt	active et dynamique	anticipée	construite pour faire pression sur l'adversaire

A l'école l'idée fondamentale n'est pas de viser l'apprentissage de gestes (forme extérieure et visible des réponses à des situations) mais que les enfants s'impliquent dans l'action, c'est-à-dire qu'ils trouvent des solutions motrices adaptées aux conditions fluctuantes du jeu.

Pourquoi faire jouer les élèves de cycle 3 au handball ?

L'organisation d'un module d'apprentissage permet de faire progresser les élèves dans les domaines :

- moteur : adresse, puissance, vitesse, résistance, dissociation ;
- affectif et social : le contrôle, la prise de risques, la prise en compte d'autrui, la mise en œuvre d'un projet collectif ;
- cognitif et informationnel : le repérage et la sélection d'informations, l'action et la réaction, le choix tactique.

La démarche pédagogique

Il est intéressant de commencer l'unité d'apprentissage par des matches de handball qui constitueront la situation de référence. Ensuite, alterner les situations de jeu aménagé, les exercices ciblés sur des aspects techniques et revenir régulièrement au jeu de référence pour apprécier

les progrès et garder la motivation liée à l'esprit du jeu collectif.

Les situations de jeu aménagé²

Elles conservent en permanence les éléments fondamentaux du sport collectif. Si elles font varier certains éléments (matériel, nombre et statut des joueurs, espace d'action, droits et interdits, temps de jeu, etc.), elles conservent les principes de base du jeu collectif : l'espace est contraint, (limites de terrain, zones de jeu), le but identifié (atteindre une cible protégée par une zone interdite) et le respect des règles d'action collectives et individuelles est intangible.

Les exercices ciblés

Ils sont centrés sur des aspects techniques qui constituent des étapes indispensables pour faire progresser tous les élèves, car « la technique est seconde mais pas secondaire » (R. Mérand). Ils sont choisis en fonction de l'observation des difficultés et prennent des formes variées (parcours avec obstacles, passages obligés, relais, slaloms,

1. Sur un terrain de 15 x 20 m, 2 équipes de 5 joueurs dont un gardien de but s'opposent dans le respect des règles minimales (contacts prohibés, zone interdite, dribble autorisé, marcher 3 pas en portant la balle est interdit).
2. Cf. fiche Cycle 3 p. 25.

tirs au but, passes en déplacement avec ou sans contraintes, etc.) alternant des situations individuelles puis en groupes réduits ou par équipes. Ils visent l'amélioration des compétences individuelles et collectives (cf. tableaux 1 et 2).

Pour faciliter les transformations des comportements, des attitudes et la maîtrise des élèves, il est indispensable que :

- le temps de pratique soit suffisamment long et structuré par l'enseignant (nombre et durée des séances, répétitions des situations connues) ;
- l'espace de travail et de jeu soit connu et identifié par les enfants ;
- les tâches soient clairement définies pour l'ensemble des acteurs (joueurs, arbitres, observateurs) ;
- l'organisation du groupe permette l'observation (travail en binôme) ;
- l'évaluation soit facilement formalisée par l'élève en fonction de la réussite ou non de ses actions.

Faire progresser chaque élève

L'observation des enfants lors de la situation de référence (mini-handball) ou dans les jeux collectifs aménagés permet de distinguer de grandes différences dans les attitudes et comportements individuels. En cherchant à les caractériser, on pourra

Comportements collectifs : quelques repères de progrès en handball

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
L'attaque de la cible est	en groupe inorganisé (grappe)	en direction de la cible mais inorganisée (comète)	construite par quelques gestes simples (passes)	diversifiée (passes, dribbles)	structurée (relais de passes)
La défense de la cible est	conditionnée à la position du ballon (grappe)	partielle ou intermittente	pas toujours organisée	diversifiée pour récupérer le ballon	un système de jeu varié pour créer l'incertitude
Un joueur sans ballon est...	un spectateur non concerné	en mouvement dans un espace lointain	un appui ou un soutien ponctuel	un élément de la stratégie	une ressource par son improvisation pertinente
Le jeu collectif repose sur...	l'absence de stratégie	une stratégie spontanée et partielle (seule une partie de l'équipe est concernée)	l'application d'une seule stratégie collective	la capacité à changer de stratégie	la création de stratégies adaptées
Les règles du jeu sont...	peu ou pas prises en compte	partiellement prises en compte	prises en compte	exploitées	autoarbitrées



proposer des situations de remédiation pertinentes et adaptées.

Le joueur passif*Attitudes caractéristiques*

- il est sur le terrain mais n'est pas concerné ;
- il ne prend pas d'initiative ;
- il reste souvent au même endroit ;
- il n'est pas motivé, il subit.

Aides à l'apprentissage

Proposer des jeux à effectif réduit, dans un rapport de force égalitaire, en situation de surnombre où le joueur passif est joker.

Le joueur vibrant*Attitudes caractéristiques*

- il est partout et nulle part ;
- ses actions ne sont pas réfléchies ;
- il se déplace sans arrêt, sans sens du jeu ;

- il est malhabile par motricité excessive.

Aides à l'apprentissage

Proposer des situations avec des espaces délimités, des rôles spécifiques (gardien), ou peu de déplacements. Privilégier des jeux favorisant la prise d'information avant l'action, comme les tirs sur cibles de couleur, l'obligation de relais à un joueur nommé dans un jeu de passes à 5, etc.

Le joueur dribbleur*Attitudes caractéristiques*

- il joue tout seul sur le terrain ;
- il est adroit, rapide ;
- il a une bonne vision du jeu ;
- il a un bon sens du but.

Aides à l'apprentissage

- accroître l'opposition contre lui (deux défenseurs par exemple) ;

- modifier momentanément les règles en lui interdisant le dribble.

Le joueur aide-stratège*Attitudes caractéristiques*

- il est capable de jouer avec ses partenaires et contre ses adversaires ;
- il a le sens du but en conservant une bonne vision périphérique ;
- il est capable d'aider ses partenaires ;
- il est adroit, rapide, puissant.

Aides à l'apprentissage

S'appuyer sur ses qualités pour améliorer les comportements des autres joueurs en lui attribuant des rôles (joker d'attaque, etc.). ●

Patrick Ranc

CPC-EPS,

Circonscription de Valence 2 (26).

L'épreuve d'éducation physique et sportive au CRPE

- Un programme d'entraînement pour la **danse** et le **1500 mètres**, assorti de conseils pratiques.
- Des propositions méthodiques pour structurer l'exposé et répondre aux **questions du jury**.
- Une présentation du **système éducatif**, des **besoins des élèves**, des **connaissances en EPS**.
- Un répertoire de **52 situations** couvrant toutes les activités aux trois cycles de l'école primaire.



prix
22 € sans port
26 € port compris

parution
Mai 2007

code
11055

ISBN
978-2-86713-340-4

descriptif
20 cm x 24 cm
Illustrations couleurs
144 pages

